



ISTITUTO PARITARIO  
“SCICOLONE” Cefalù

LICEO SCIENZE UMANE – I.T.E. AFM  
LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO – LICEO MUSICALE  
Società coop. Sociale “La Rocca Cefalù” - c.f. 06807890824  
Via Enrico Medi, 30 – 90015 Cefalù (PA) – 0921424261  
[istitutoscicolone@libero.it](mailto:istitutoscicolone@libero.it) – [laroccacefalucoopsociale@pec.it](mailto:laroccacefalucoopsociale@pec.it) -  
<http://scicolone.altervista.org>



Al Personale Scolastico

Al Sito web della Scuola

Agli Atti

**OGGETTO: AVVISO PUBBLICO PER LA SELEZIONE DI PERSONALE INTERNO PER L'ATTRIBUZIONE DELL'INCARICO DI ESPERTO E DI TUTOR NELL'AMBITO DEL PON FSE “SOCIALITÀ, APPRENDIMENTO, ACCOGLIENZA”**

Programma Operativo Nazionale (PON) “Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento” 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.2.2 – sotto azioni 10.2.2A

**Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-CA2020-1**

**TITOLO PROGETTO:**

**A SCUOLA DI COMPETENZE**

**CUP: B84C22000610001**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**VISTO** Il regolamento (UE) n.1303/2013 recante disposizioni comuni sui Fondi Strutturali e di investimento Europei, il Regolamento (UE) relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) relativo al Fondo sociale Europeo;

**VISTO** Il piano Triennale dell’Offerta Formativa (PTOF) 2022-2025 approvato con delibera n.3 del Consiglio d’Istituto il 23/05/22;

**VISTO** Il Programma annuale 2022 approvato con delibera del Consiglio d’Istituto il 23/11/2022.;

**VISTO** L’avviso N. AOOGABMI prot. n. 33956 del 18 maggio 2022 – denominato “realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l’accoglienza” (nel prosieguo, “l’avviso”), emanato nell’ambito del Programma operativo complementare (POC) “Per la scuola– competenze e ambienti per l’apprendimento”;

**VISTO** Il progetto dal titolo “A scuola di competenze” in riferimento all’Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base – sottoazione 10.2.2A – Competenze di base, in risposta al suddetto avviso, con il quale l’Istituto Scicolone di Cefalù ha presentato la propria candidatura, tramite piattaforma infotelematica GPU, all’Autorità di Gestione in data 01.06.2021;

**ACQUISITO** Il documento del Ministero dell’Istruzione in data 07.06.2022 con il quale si comunicava il corretto inoltro della candidatura sul Sistema Informativo Fondi (SIF 2020) ;

**VISTA** La nota del Ministero dell’Istruzione con la quale veniva comunicato a questa Istituzione Scolastica l’autorizzazione del progetto presentato per un importo complessivo pari a Euro 28.287.00 come indicato nella tabella sottostante:

### **RIEPILOGO MODULI RICHIESTI**

<b>Sottoazione</b>	<b>Modulo</b>	<b>Importo</b>	<b>Massimale</b>
10.2.2A- Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: WRITE TO COMMUNICATE	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): Allenamento matematico	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: La donna nell'arte: dalla Preistoria al Novecento	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: E' tempo di volley	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Calcio: una passione infinita	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Vieni a scoprire lo Sport	€ 4.041,00	
10.2.2A- Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: IL DECAMERON 2.0	€ 4.041,00	
	<b>Totale progetto “A scuola di competenze”</b>	<b>€ 28.287,00</b>	
	<b>TOTALE CANDIDATURA</b>	<b>€ 28.287,00</b>	<b>€ 40.000,00</b>

**RILEVATA** La necessità di impiegare, tra il personale interno ed esterno, delle figure per lo svolgimento di specifiche attività nell’ambito del progetto PON FSE “Socialità, Apprendimento, accoglienza” – Azione 10.2.2 – Sottoazione 10.2.2A –

codice identificativo 10.2.2A-FDRPOC-CA2020-1 titolo del progetto “a scuola di competenza”;

tutto ciò visto e rilevato, che costituisce parte integrante del presente avviso

## COMUNICA

Che è aperta la procedura di selezione per il reclutamento di personale interno ed esterno per l'individuazione di **n. 7 docenti esperti e n. 7 tutor** per la realizzazione dei sotto elencati moduli afferenti il PON “Socialità, Apprendimento, accoglienza”.

Comunica, altresì, che verrà data preferenza agli aspiranti candidati interni e solo nel caso in cui questi non fossero sufficienti si procederà con l'individuazione delle candidature esterne.

Gli aspiranti saranno selezionati da un Gruppo di lavoro, appositamente costituito e presieduto dal Dirigente Scolastico, attraverso la comparazione dei curriculum sulla base della valutazione dei titoli della tabella sottostante.

Tali criteri saranno comuni a tutti gli aspiranti indipendentemente dal modulo per cui si candidano.

<b>1. Macrocrietrio: Titoli di studio</b>	<b>Punti</b>
<b>Laurea Triennale valida afferente la tipologia del progetto</b> Fino a 89.....1punto Da 90 a 104.....4 punti Da 105 in poi.....7 punti	Max punti 7
<b>Laurea specialistica o vecchio ordinamento</b> Fino a 89.....1 punto Da 90 a 99.....3 punti Da 100 a 104.....4 punti Da 105 a 110 e lode.....7 punti	
<b>Corso di perfezionamento annuale inerente il profilo per cui si candida</b>	Max 1 punto
<b>Esperienza negli Istituti</b>	Max 1 punto
<b>Pubblicazione riferita alla disciplina richiesta</b>	Max 1 punto
<b>2. Macrocrietrio: Titoli Culturali Specifici</b>	
<b>Partecipazione a corsi di formazione attenenti alle figure richieste</b>	Max 3 punti
<b>Competenze specifiche certificate</b>	Max 2 punti
<b>Certificazioni Informatiche (ecdl, eipass, ..)</b>	Max 2 punti
<b>Certificazioni professionali per corsi specialistici</b>	Max 2 punti
<b>Certificazioni inerenti alla sicurezza</b>	Max 1 punto
<b>Certificazione Animatore Digitali</b>	Max 2 punti

<b>Iscrizione all'Albo professionale</b>	Max 1 punto
<b>Abilitazione all'Insegnamento</b>	Max 15 punti
<b>Docenze PNSD</b>	Max 5 punti
<b>3. Macro criterio: Titoli di servizio o Lavoro</b>	
<b>Esperienza lavorativa nel settore di riferimento</b>	Max 10 punti
<b>Anzianità di servizio</b>	Max 10 punti
<b>Esperienze lavorative con piattaforma E-procurement</b>	Max 7 punti
Meno di 2 anni.....1 punto	
Da 2 a 3 anni.....2 punti	
Da 3 a 4.....3 punti	
Da 4 a 6.....4 punti	
Da 6 a 8.....5 punti	
Da 8 a 10.....6 punti	
Oltre i 10 anni.....7 punti	
<b>Esperienze pregresse per incarichi esterni nel settore ICT</b>	Max 10 punti

**Per il ruolo del TUTOR non sono richieste specifiche competenze.**

### **RIEPILOGO E SPIEGAZIONE DEI 7 MODULI:**

**Progetto:** La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali. I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio. I percorsi di formazione sono volti a: - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

#### **1 MODULO: WRITE TO COMMUNICATE**

**Descrizione modulo:** Il laboratorio intende favorire lo sviluppo delle competenze chiave necessarie ai fini di un potenziamento della capacità comunicativa degli studenti per mezzo della scrittura. Attraverso l'esplorazione delle diverse tipologie testuali, lo studente avrà la possibilità di mettersi alla prova con i contesti più disparati. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.

#### **2 MODULO: Allenamento matematico**

**Descrizione modulo:** Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale,

con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.

### **3 MODULO: La donna nell'arte: dalla Preistoria al Novecento**

**Descrizione modulo:** Il progetto prevede lo sviluppo delle competenze in campo artistico degli studenti ed è incentrato sulla donna come musa e come artista. Attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali e di Internet, gli studenti saranno in grado di osservare come la figura della donna si sia evoluta nell'arte nel corso delle epoche, analizzando e cogliendo le varie sfumature che caratterizzano le figure che hanno cambiato il concetto di femminilità nell'immaginario collettivo, dalla Preistoria al Novecento.

### **4 MODULO: E' TEMPO DI VOLLEY**

**Descrizione modulo:** In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.

### **5 MODULO: Calcio: una passione infinita**

**Descrizione modulo:** In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.

### **6 MODULO: Vieni a scoprire lo Sport**

**Descrizione modulo:** In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.

### **7 MODULO: IL DECAMERON 2.0**

**Descrizione modulo:** Il laboratorio si propone di rendere attivi i ragazzi nel proporre ognuno un argomento da trattare relativo al loro vissuto, alle loro emozioni, ai sentimenti, che caratterizzano la fase adolescenziale. Nello specifico ad ogni incontro uno/a studente/ studentessa dovrà scegliere un argomento da trattare, portando del materiale audiovisivo, un testo di una canzone, romanzi, film, ecc... al fine di discutere in modalità in modalità circle time. Tale progetto si propone di dare spazio e libertà di espressione ai ragazzi, di socializzare ulteriormente con i propri compagni, di mettere in rilievo la propria identità in una società che sempre di più ci porta all'anonimato e all'omologazione.

## **COMPITI DELL'ESPERTO**

- **ORGANIZZARE E REALIZZARE LE ATTIVITA' INERENTI AL PROPRIO MODULO**
- **PREDISPORRE APPOSITO REPORT PRESENZE ALLIEVI**
- **RELAZIONARE SULLE ATTIVITA' SVOLTE E SUGLI OBIETTIVI RAGGIUNTI.**

## **COMPITI DEL TUTOR**

- **CURARE IL MONITORAGGIO DEL CORSO CONTATTANDO GLI ALLIEVI IN CASO DI ASSENZE INGIUSTIFICATE**
- **CURARE IL REGISTRO DIDATTICO**
- **ASSICURARE LA VIGILANZA DEGLI ALLIEVI DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' E COLLABORARE CON L'ESPERTO**
- **INSERIRE I DATI E LE INFORMAZIONI SULLA PIATTAFORMA PER LA GPU AL FINE DELLA RENDICONTAZIONE DELLE ATTIVITA' SVOLTE**

## **CANDIDATURA**

Gli interessati dovranno produrre apposita candidatura utilizzando l'apposito modello predisposto al presente avviso sul sito internet dell'Istituto, allegando il curriculum. **La domanda di candidatura potrà essere consegnata direttamente dal candidato presso la segreteria dell'Istituto entro 7 giorni dal presente avviso.**

**E' possibile indicare anche più di un progetto al quale candidarsi come esperto e tutor.**

## **CRITERI DI VALUTAZIONE**

La selezione tra tutte le candidature pervenute nei termini avverrà ad opera del Dirigente Scolastico e dalla Commissione di Valutazione all'uopo costituita.

## **COMPENSO**

Per la posizione dell'esperto è previsto un impegno pari a 30 ore per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 70.00 Lordo Stato.

Per la posizione di Tutor è previsto un impegno pari a 30 ore per ognuna delle quali è previsto un compenso orario pari ad € 30.00 Lordo Stato.

Il pagamento delle spettanze avverrà a conclusione delle operazioni di rendicontazione delle attività svolte a previo accreditamento, da parte del Ministero dell'Istruzione, delle risorse finanziate sul c/c di questa Istituzione Scolastica.

### **PUBBLICIZZAZIONE**

Il presente avviso viene reso pubblico mediante pubblicazione sul sito internet dell'Istituto nella sezione dedicata ai PON.

**Il Dirigente Scolastico**  
**(Prof. Pietro Giambelluca)**